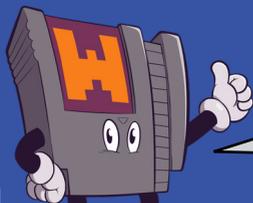
BUBBLE BOBBLE 4 FRIENDS
ELES ESTÃO DE VOLTA!
WARPZONE
BOOGERMAN
ALEX KIDD
IN MIRACLE WORLD DX
nº 14

Editorial

Na edição de estreia da Revista WarpZone, no já longínquo ano de 2017, nosso então editor, o mestre Orakio "O Gagá" Rob fez uma singela promessa à um enaltecido "leitor" de nome sugestivo que questionava a inclusão de Sonic na icônica capa da edição 01 de nossa publicação. Gagá garantiu ao orelhudo que tão logo ele recebesse um novo game em sua franquia, teria a oportunidade de estrelar a capa de nossa revista.

E cá estamos no atípico ano de 2020, no qual dentre tantas coisas fora do esperado, uma pelo menos foi extremamente bem vinda para o mundo gamer: O retorno de Alex Kidd! E para comemorar o anuncio do remake de Miracle World, preparamos um especial com os jogos da série, e um preview do novo game, com direito a entrevista exclusiva com os desenvolvedores.

Relembre ainda, o nauseante Boogerman e seu inusitado game de plataforma que levou muita imundice à geração 16 bit, conheça o novo game da série Bubble Bobble em mais uma edição repleta de nostalgia da forma que só a WarpZone consegue resgatar.

Johnny Vila - Editor

Já estão disponíveis as versões impressas das nossas revistas: www.revistawarpzone.com.br/

Revista WarpZone nº 14 - É uma publicação e marca registrada da WarpZone Editora

Direção: Cleber Marques ▪ **Edição:** Johnny Vila ▪ **Revisão:** Rafael Belmonte e Marcio Mageski.
Capa: Cleber Marques ▪ **Diagramação:** David Vieira ▪ **Apoio na edição de Imagens:** Edimartin Martins e Johnny Vila ▪ **Redação:** Johnny Vila, Flávio Antônio e Michel Borges.

Índice

Por **Johnny Vila**

CRASH BANDICOOT 4 IT'S ABOUT TIME™

A trilogia Crash Bandicoot é, sem dúvida, uma das melhores dos anos 90 e compõe alguns dos melhores jogos de plataforma do primeiro console da Sony. Após anos de altos e baixos, o ex- mascote do PlayStation retornou em excelentes remakes para a nova geração, e agora estrelará a continuação direta dos originais em um jogo desenvolvido pela Toys For Bob (do ótimo Spyro Reignited Trilogy).

Dessa vez, além de jogar com Crash, será possível assumir o controle Coco Bandicoot (que já foi jogável no passado) e os vilões Neo Cortex e Dingodile. Crash e Coco contam também, com variações de gameplay proporcionadas pelos poderes das máscaras Quantum. Lançamento previsto para Outubro de 2020 no Playstation 4 e Xbox One, vale a pena conferir!

Tá Vindo Aí

Por **Johnny Vila**

Jim marcou a geração 16 bits com dois jogos repletos de humor, ação e situações bizarras. O personagem ainda recebeu um terceiro jogo para Nintendo 64 e PCs, mas com outra equipe de desenvolvimento e sem boa parte do carisma dos jogos originais. Agora, Jim está marcando o retorno para seu quarto jogo, e o melhor, com toda a equipe original! O projeto ainda está em estágios iniciais de desenvolvimento e é planejado como um título exclusivo para o futuro console Intellivision Amico.

E o retorno da minhoca não para por aí, pois o criador do personagem, Doug TenNapel produziu a graphic novel EARTHWORM JIM: Launch The Cow, que arrecadou mais de 800 mil dólares em uma campanha de financiamento coletivo, e agora já está com uma nova campanha para a continuação, Earthworm Jim 2: Fight the Fish! ■

Matéria de Capa

Por **Johnny Vila** e **Flávio Antônio**

No final da década de 80, a batalha pela geração 8 bit não estava nada favorável para a SEGA. A Nintendo mantinha hegemonia com o Famicom, em praticamente todos os mercados, com um estrondoso sucesso liderado pelo seu mascote, Mario Bros.

Mas o mérito pela inexpressividade do Master System não era apenas da Big N, mas sim da própria Sega, que dificilmente apresentava alguma estratégia coerente para sua abordagem no mercado. Até que, visando tomar como exemplo alguns dos passos responsáveis pelo sucesso da rival, que a SEGA investiu na criação daquele que seria o seu primeiro mascote de jogos de plataforma: Alex Kidd.

Criação de Kotaro Hayashida (creditado no game com o pseudônimo "Osahru (Ossale) Kohta"), que previamente havia trabalhado em jogos como Phantasy Star, Zillion e Fantasy Zone, o primeiro jogo de Alex Kidd foi concebido sob forte influência das mecânicas apresentadas em Super Mario Bros.

Mas o game apresentava ideias originais, como a inclusão de itens e veículos próprios, além da progressão na vertical. Surgia assim o clássico Alex Kidd in Miracle World.

O primeiro jogo da série foi lançado em 1986 e marcou o início do reinado do príncipe de Radaxian como mascote da SEGA, o que duraria até a chegada de Sonic.

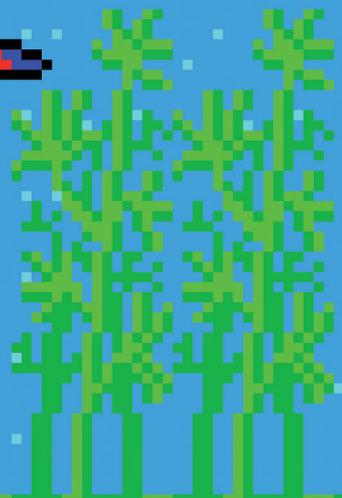
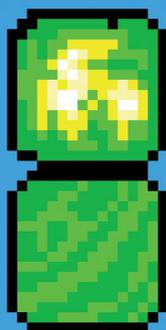
O game narra à história de Alex Kidd, membro da família real que passou sete anos no Monte Eterno treinando para se tornar um mestre Shellcore, uma antiga e poderosa arte marcial a qual seus praticantes adquiriam uma força tão grande que conseguiam quebrar rochas com os próprios punhos.

Ao voltar para casa, Alex encontra um homem em seus últimos momentos de vida, que lhe informa que sua terra enfrentava grandes perigos. Esse mesmo homem entregou a Alex um medalhão feito com pedaços da Pedra do Sol e um mapa. Sem entender, o protagonista começa a seguir o percurso e descobre que Janken – o Grande, pretende invadir e dominar o seu reino, e para tanto, raptou seu irmão.

O jogo é de plataforma e existem fases onde Alex desce uma montanha com rolagem vertical, outras fases em rolagem lateral, dentro da água e até mesmo com auxílio de veículos como a moto Sukopako, a lancha Suisui e o charmoso Peticopter que é uma espécie de helicóptero para um único ocupante e movido a pedal.

É necessário quebrar rochas com socos para atingir certas partes das fases e algumas caixas que escondem sacos de moeda, usadas para fazer compras em lojas que aparecem em determinadas fases. Nelas é possível comprar veículos e itens mágicos que auxiliam das mais variadas formas. Outras caixas misteriosas escondem um fantasma que, após liberado, fica parado por alguns segundos, o tempo para fugir dele ou encarar a morte certa.

A batalha contra os chefes é um show à parte. Ao invés de lutar contra eles, o jogador disputa partidas de Jan-Ken-Pô ou, como conhecemos: Pedra-Papel-Tesoura. Entre os itens encontrados pela jornada, destaque para a Esfera Telepática, que permite que Alex leia a mente do oponente descobrindo, antecipadamente, o movimento que fará na disputa. Infelizmente, a ação dos chefes durante as batalhas é pré-determinada, de modo que basta tentar algumas vezes para decorar a sequência de escolhas do oponente.

Miracle World foi produzido sendo bastante inovador e ambicioso para sua época e, certamente, figura entre os melhores – e inesquecíveis – jogos para Master System, sendo um dos mais lembrados pelos fãs Brasileiros. Isso ocorreu em parte pois o jogo vinha na memória do console lançado pela Tectoy, popularizando-o de uma forma sem precedentes em nosso território na época em que foi lançado.

AS CONTINUAÇÕES NÃO OFICIAIS

Miracle World foi certamente o jogo mais memorável da saga de Alex Kidd, e o carinho dos fãs pelo título é tão grande, que mesmo após ser negligenciado durante tantos anos pela SEGA, o game nunca foi esquecido, e recebeu novas versões e continuações produzidas pelos dedicados fãs, confira duas das mais conhecidas:

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD 2

Uma modificação feita por fãs, que a história se passa alguns meses após Alex derrotar Janken. Seu irmão, Egle governa Radaxian, mas o Rei Thunder permanece desaparecido. Além disso, monstros ainda permanecem rondando por todo planeta Aires. Começa então uma nova jornada com novos cenários e veículos na qual Alex refaz os caminhos de seu pai na expectativa de encontrá-lo.

ALEX KIDD 3 - CURSE IN MIRACLE WORLD

Alex Kidd está treinando em seu Dojo e recebe a informação de Daleda, o oráculo, de que Aires foi invadido por Furyo - o Bobo e seu clã, que junto com Janken e Banshi (de Alex Kidd 2) formam a tríade infernal na busca por vingança pela derrota de seus comparsas. Em novas paisagens, com novos veículos, explorando masmorras e labirintos, conduza Alex para que ele descubra quem realmente está planejando esta terrível ameaça.

Lançado em 1988, The Lost Stars não seguiu a risca o que foi apresentado em Miracle World. A abordagem diferenciada foi abdicada em prol da mecânica clássica dos jogos de plataforma com progressão lateral e os tradicionais pulos para evitar inimigos e alcançar plataformas. No jogo, Alex deve recuperar as estrelas da constelação de Aires, tomadas pelo vilão Jigaratt.

Concebido originalmente nos Arcades, o jogo foi, em seguida, portado para o Master System. O game apresenta gráficos coloridos e personagens bem maiores quando comparados com o jogo anterior. O jogo se trata de um bom plataforma, e certamente divertiu os fãs de Alex, mas que pecou ao deixar de lado todas as inovações inseridas em Miracle World e que poderiam ter sido aprimoradas ainda mais caso tivesse sido encarado como uma verdadeira sequência para o primeiro jogo da franquia.

ALEX KIDD
HIGH TECH WORLD

Uma nova casa de diversão foi aberta na cidade e Alex Kidd está ansioso para conhecê-la e, para isso, terá de encontrar os oito pedaços de um mapa espalhados pelo castelo, para assim descobrir o caminho que o levará a jogar nas máquinas de fliperama disponíveis no local. Mas é necessário pressa, pois às 17h High-Tech fecha as portas e é game over. Esse é o enredo de Alex Kidd High-Tech World.

Para achar os pedaços do mapa espalhados pelo castelo, o jogador deverá auxiliar nosso personagem vasculhando os seus mais ocultos cantos e ambientes, verificando dentro de objetos, resolvendo diversos enigmas, e conversando com outros personagens para pegar dicas e até mesmo fazer uma prova com sua professora. Mas cuidado! Armadilhas estão espalhadas por todo lado e qualquer vacilo é fatal.

Ao conseguir todos os pedaços do mapa, Alex segue a caminho das máquinas de fliperama através da floresta, onde luta contra ninjas que pretendem impedir seu sucesso.

Passado mais esse desafio, ainda será necessário conseguir um passe de acesso para adentrar o mundo High-Tech e, finalmente, conseguir jogar. Para isso, será necessário negociar itens e conversar com as pessoas que moram na cidade. “Reze” para que Alex Kidd consiga a tempo.

Alex Kidd High-Tech World é uma mistura de aventura com plataforma e foi uma modificação do jogo “Anmitsu Hime” que saiu apenas no Japão. O game com o protagonista de orelhas grandes foi lançado em 1989 e para quem gosta do estilo e do personagem, vale a pena experimentar a jogatina, mas não espere algo à altura de Miracle World.

BMX Trial é um jogo de corrida com visão superior ao estilo de Super Cross. Mas aqui, o jogador tem como objetivo chegar ao Castelo de Radaxian num intervalo inferior a algumas horas.

São cinco percursos a serem concluídos: Blackwood Forest , Cactus Desert, South Seas Pyramid River e Radaxian. A rolagem é vertical, mas cada uma das fases tem uma enorme faixa lateral que pode ser explorada, e o jogador deverá achar uma das inúmeras saídas para outro percurso. O jogo fica em loop até que uma saída seja acessada e decorando os melhores caminhos, dá para finalizar rapidamente.

Ao longo da corrida, Alex Kidd pode ser atacado por outros ciclistas, bater contra os mais diversos obstáculos ou cair dentro de rios ao não conseguir saltá-los. Isso faz com que perca um pouco de energia. Bolinhos Onigiri são encontrados no caminho e ao pegá-los, simplesmente passando por cima, a barra é restabelecida.

Outros power-ups são encontrados: o relógio que reinicia a cronometragem de tempo e uma espécie de foguete que incrementa a bicicleta, tornando-a voadora por alguns segundos.

Alex Kidd BMX Trial é mais um jogo com nosso orelhudo favorito e vale pela curiosidade. É interessante ressaltar que o jogo foi lançado somente no Japão e é impossível jogar com os controles normais de Master System, sendo necessário um controle especial que acompanhava o pacote com o game.

IN THE ENCHANTED CASTLE

O game seguinte na franquia não foi lançado no Master System, mas sim, no Mega Drive, e pode ser considerado o mais próximo que a série teve, em termos de uma continuação, para Miracle World. Afinal, a jogabilidade entre os dois games é muito semelhante, com o retorno de itens e veículos, recursos que marcaram o primeiro game.

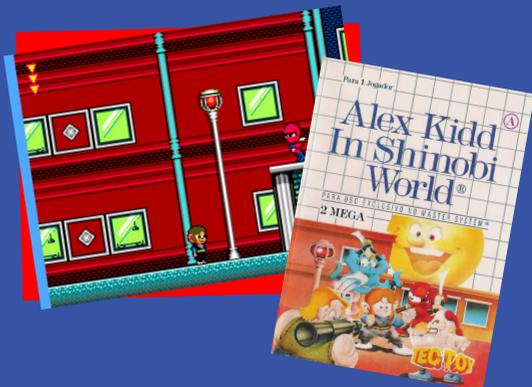
Na história do game, Thor, o pai de Alex, foi encontrado no planeta Paperrock, de modo que Alex terá que salvá-lo, percorrendo 11 níveis sendo que estes possuem rotas alternativas, o que incrementa ainda mais a experiência.

O minigame de pedra-papel-tesoura desta vez está presente nas lojas, onde você precisa disputar para ganhar algum item ou dinheiro.

ALEX KIDD in SHINOBI WORLD

O ano de 1990 marcou o lançamento daquele que seria o último título original na franquia, além do retorno de Alex ao console de origem. O jogo trata-se de uma fusão as franquias Alex Kidd e Shinobi, resultando de forma inusitada em um jogo muito bem construido e divertido.

No jogo, a namorada de Alex é sequestrada pelo demonio conhecido como Hanzo, e o protagonista é transformado em um ninja por uma divindade chamada Ninja Branco, para que possa então partir na aventura em busca de sua amada.

Alex realiza os ataques com uma espada, que pode ser fortalecida com a utilização de um power-up. Também é possível encontrar facas para arremesso, além uma magia que permite se transformar temporariamente em um redemoinho. Além disso, é possível escalar cordas, ricochetear nas paredes no estilo Ninja Gaiden ou se arrarar em canos e ir girando até se tornar uma bola de fogo, lançando-se em seguida contra os inimigos.

Inicialmente, o jogo seria concebido como "Shinobi Kid", com um personagem genérico como protagonista, porém para aproveitar a fama do orelhudo, a SEGA optou por coloca-lo na jogada. O jogo foi lançado apenas no continente americano, Europa e Oceania, ficando de fora de um eventual lançamento Japonês.

CURIOSIDADES DE ARIES

COMIDA PARA TODOS OS GOSTOS

Miracle World apresenta algumas diferenças regionais entre suas versões, além dos nomes dos personagens, destaca-se o alimento que Alex come na animação do mapa que aparece na transição entre os níveis. Enquanto no original Alex de alimenta de um "onigiri" (bolinho de arroz embrulhado em algas), nas versões posteriores Alex come um hamburguer.

O TRISTE DESTINO DE ALEX

Segagaga foi um jogo para Dreamcast lançado exclusivamente no Japão, e coloca o jogador na busca pelo sucesso da própria Sega, de modo a ajudá-la a vencer a guerra de consoles.

O jogo conta com a participação de diversos personagens e franquias da empresa e, em determinado momento, você encontra o próprio Alex Kidd, com 38 anos de idade e a aparência de uma criança, o orelhudo conta a triste história de como caiu no esquecimento com a chegada de certo ouriço azul. Apesar do segmento triste na história, Alex dá um discurso encorajador para que o protagonista atinja seus objetivos.

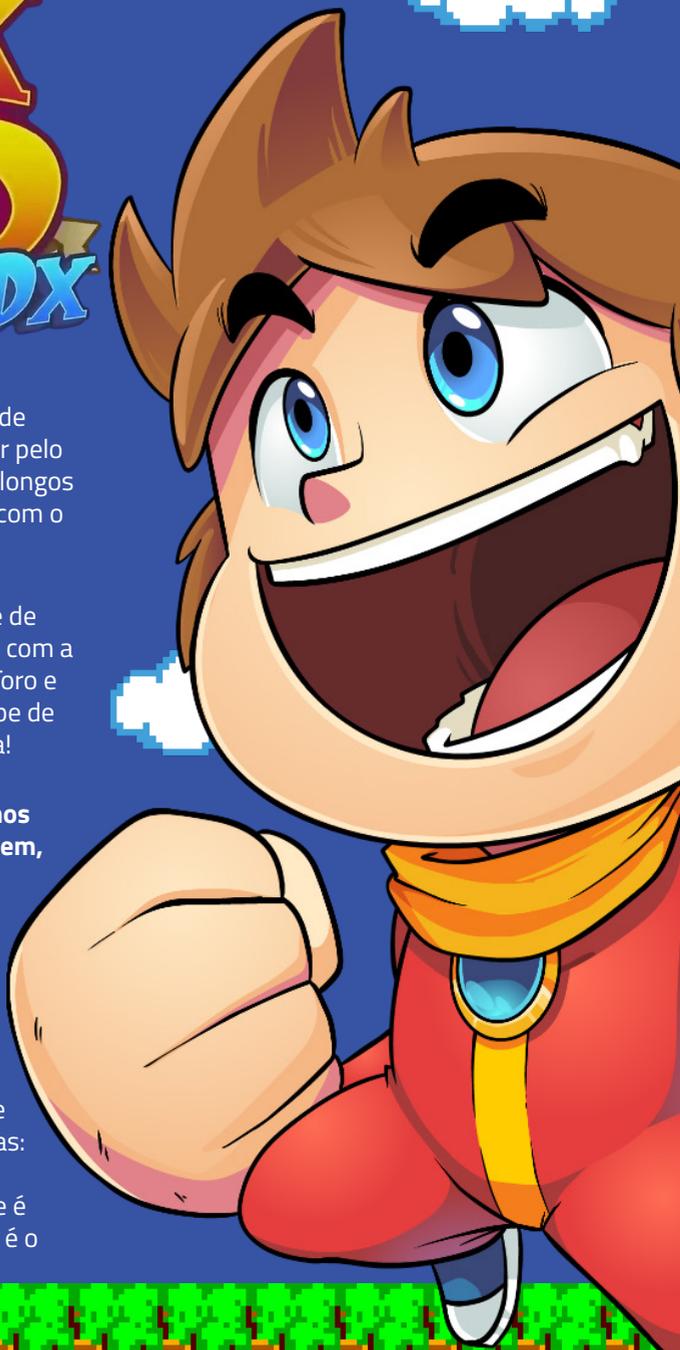
PARTICIPAÇÕES ESPECIAIS

Apesar de todo o tempo sem estrelar nenhum jogo oficial em sua própria franquia, Alex marcou presença em alguns jogos, sendo inclusive um personagem jogável nos games Sega Superstars Tennis, Sonic & Sega All-Stars Racing, Sonic & All-Starts Racing Transformed.

Ano que vem Alex Kidd terá seu retorno triunfal com um remake de seu jogo mais famoso. E, a contar pelo trailer divulgado, os fãs terão os longos anos de espera recompensados com o novo título.

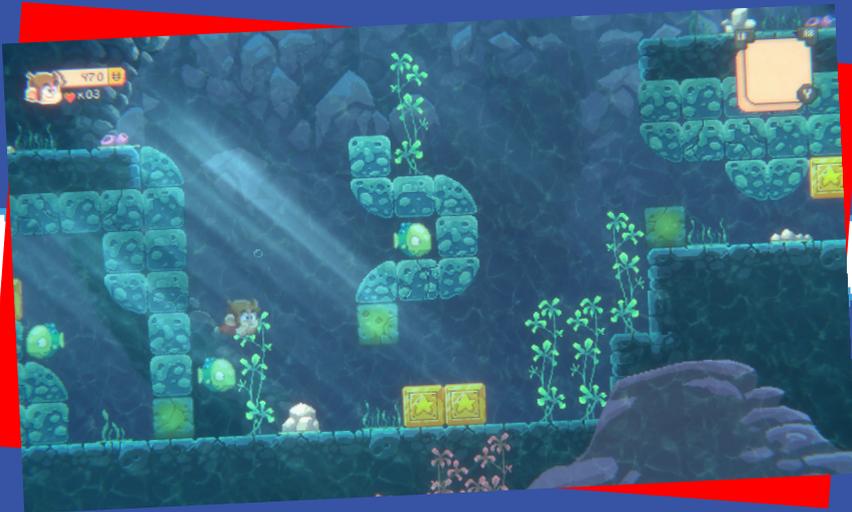
A WarpZone teve a oportunidade de realizar uma entrevista exclusiva com a SEGA, representada por Héctor Toro e o pessoal da Jankenteam, a equipe de desenvolvimento do jogo, confira!

Primeiramente gostaríamos que vocês se apresentassem, comentando seus papéis na produção do game e um pouco de sua trajetória e influencias no Mercado de games.

[HT] Meu nome é Héctor Toro, e sou artista conceitual e animador 2D. Somos uma equipe pequena, de apenas cinco pessoas: Josyan, que foi quem começou essa aventura comigo em 2018 e é o game designer; Daniel Parrado é o

programador e se juntou a nós logo no inicio do projeto; Bikini é o responsável pelas músicas e efeitos sonoros e, Ramón Nafria é o nosso produtor.

Minha carreira, no mundo dos videogames, começou apenas a alguns anos atrás. Eu venho do mundo da animação, onde trabalhei no "Nikotxan", o estúdio de animação responsável pelo "Cálico Electrónico" (a primeira web série hispânica), e lá aprendi muito. Graças ao meu canal no YouTube, onde eu estava carregando vídeos animados, um estúdio de videogame em Barcelona (Espanha) me notou e me ofereceu um emprego. Aceitei e pouco a pouco fui enfiando a cabeça nesse mundo maravilhoso, o resto é história, haha.

O remake começou como um projeto de fãs, correto? Como surgiu a idéia de fazer esse remake e qual é a importância do jogo original na sua vida?

[HT] Sim, o jogo começou como um projeto de fãs. Especificamente de Josyan e eu. Nós nos conhecíamos a um curto período de tempo, mas eu amei o seu jeito de programar e ele amava o meu jeito de desenhar. Um dia estávamos conversando sobre videogames retrô e ambos manifestamos nosso fanatismo por Alex Kidd. Estávamos fantasiando em fazer uma nova versão e fiz alguns gráficos.

Josyan programou a base do personagem em movimento e depois de alguns dias, já tínhamos o primeiro nível quase concluído. Sem perceber, começamos a fazer isso acontecer.

Alex Kidd foi para mim, e acredito que para muitas pessoas, o primeiro contato com videogames, graças ao fato de o jogo estar integrado à ROM do Master System II. Meu irmão mais velho e eu passávamos finais de semana inteiros jogando Alex Kidd, pois durante a semana os dias eram dedicados à escola e aos estudos (CRIANÇAS, ESTUDEM! <rizadas>). Hoje, considero o Alex Kidd o meu segundo jogo favorito, por todo o componente emocional e nostálgico que representa para mim.

Como foi a transição de um projeto feito por fãs para um produto oficial? Houve alguma abordagem direta da SEGA ou vocês apresentaram o projeto à empresa?

[HT] A SEGA sabia da existência de nosso remake, mas nunca nos disse para interromper o projeto ou algo assim. Suponho que a política da empresa com suas IP's seja um pouco diferentes de outras companhias igualmente famosas, já que eles aparentam não ter tanta inveja de suas marcas a ponto de proibir o nosso trabalho.

Em determinado ponto do desenvolvimento, Ramon Nafria apareceu e nos propôs entrar em contato diretamente com a SEGA e tornar esse jogo realidade. Após quase dois anos de negociações, conseguimos. Claro, tivemos que jogar fora tudo o que havíamos feito e começar do zero, hahaha.

Outros remakes ou sequencias não oficiais de Miracle World já haviam sido produzidos por fãs, o que vocês consideram que se tornou um diferencial para a versão de vocês a ponto de torná-la um produto oficial para a franquia?

[HT] Eu acho que estes outros trabalhos não conseguiram obter atenção suficiente da SEGA, ou talvez, não conseguiram encontrar as pessoas certas para oficializá-los. Bem, acredito pelo menos que sejam essas as razões, ou ainda, talvez esses fãs não estivessem interessados em tornar o projeto um jogo oficial, e apenas os faziam por diversão.

Podemos começar a sonhar com uma sequência oficial de "Miracle World" após o lançamento deste remake? Ou talvez, um remake de um dos outros jogos da franquia (também gostamos de "Shinobi World" aqui < risadas >)?

[HT] Eu espero que a SEGA me dê a oportunidade de fazer uma sequência para Miracle World, acredito que Alex tinha muito potencial e acho que ele ainda o tem hoje. A aparição no Shinobi World foi magistral e o jogo foi muito bom, seria legal criar novos jogos como "Alex Kidd em Sonic World" ou "Alex Kidd no mundo de Golden Axe" hahaha, que loucura!

Alex Kidd foi muito popular aqui no Brasil, para finalizar, gostaríamos que você enviasse uma mensagem dizendo o que os fãs podem esperar desta nova versão deste clássico.

[HT] Tanto a equipe quanto eu estamos muito conscientes do fanatismo de Alex Kidd em seu país e, se uma coisa eu tenho certeza, é que um jogo nunca será apreciado por todas as pessoas, mas gostaria de dizer que toda a equipe tentou fazer o jogo com o todo o respeito que ele merece, pois acima de tudo, também somos fãs de Alex Kidd. E essas não são palavras de uma grande empresa buscando aceitação publica, mas sim, de pessoas comuns fazendo um jogo como nos lembramos de nossa infância, de modo que esperamos que todos gostem de jogá-lo novamente, assim como nós. Muito "OBRIGADO" a toda comunidade brasileira por todo o respeito que estão tendo conosco.

Especial

Por **Michel Borges**

BOOGERMAN

A PICK AND FLICK ADVENTURE

Tal como nos filmes, defendo a tese de que existem JogosTrash... Sabe aquele filme que tem público, vários fãs, mas que talvez só ganharia o Framboesa de Ouro como prêmio... esse é o meu sentimento por Boogerman.

Estamos acostumados aos heróis bonitinhos, arrumados e educados. Boogerman prefere ir no caminho oposto e ser um total avesso a este perfil:

Gordo, barba por fazer e com uma roupa que parece ter sido arrancada de um mendigo com uma máscara de irmãos metralha, visual digno para um herói de péssimos hábitos.

Na verdade, é o herói mais prático para poder brincar na rua depois de jogar em seu SNES ou MEGA, afinal, qualquer pessoa tem as mesmas armas. Um arroto que pode ser concentrado no melhor estilo robozinho azul; flatulência que, além de ataque, pode ser usado como um "proPUMsor" para voo; e ranho, que pode ser carregado durante o gameplay.

O game apresenta cinco áreas e elas são divididas em quatro fases, são elas:

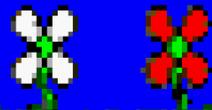
Flatulent swamps: um pântano coberto de ranho interminável

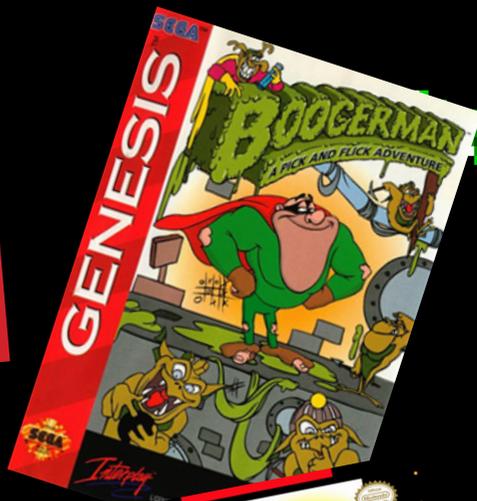
The pits: Um poço feito todo de carne humana

Boogerville: um vilarejo abandonado

Mucous Mountains: Montanhas e mais montanhas de Muco

Pus Palace: Um palácio todo decorado de verde xadrez e cabeça de Duendes

Ao final de cada missão temos um Boss tão maluco quando o herói. Outro detalhe é que existem fases bônus que são acessadas por uma privada, mais uma bizarrice neste game inusitado.

Tá, vamos admitir, o jogo fica entre o humor e a nojeira. Para mim, a "The Pits" me dá um certo asco, porém toda a arte Cartoon deixa o jogo divertido e dá para tirar umas boas risadas.

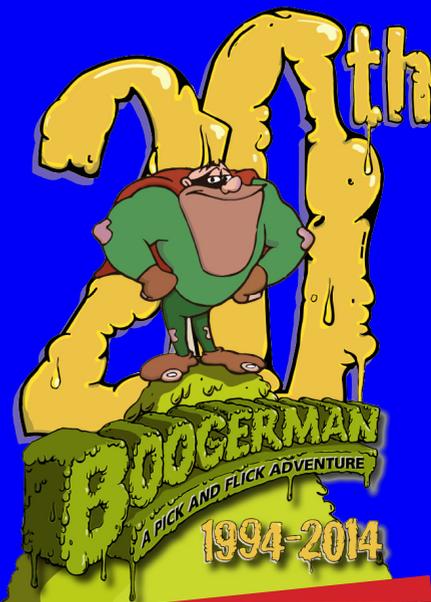
Infelizmente, só tivemos um jogo desta pérola, mas como ele saiu para os dois consoles da geração 16 bits, pôde ser apreciado por muita gente, se é que "apreciado" é a palavra certa.

Das versões Nintendo e SEGA, temos uma diferença em paleta de cores, algumas partes são mais escuras que outras, porém os sprites são os mesmos. Uma diferença gritante é a resolução, o "megão" possui 320x240 contra 256x224 do Snes. As fases

têm algumas alterações no console do Mario, Lembrando que o jogo foi lançado em 1994 no Megadrive e, posteriormente, para o Snes.

Para não dizer que o herói nunca saiu dos 16bits, Boogerman foi um personagem jogável em Clayfighter 63 1/3, do N64.

E se fizéssemos uma vaquinha?

Apesar de tudo, o herói com péssimos hábitos de higiene tem os seus fãs, por isso, os criadores Mike stragey e Chris Tremmel decidiram, em 2013, fazer uma campanha de financiamento coletivo para trazer um novo jogo em comemoração aos 20 anos de lançamento do original. A ideia era fazer um Remake e ainda trazer ideias que não haviam sido utilizadas, como um helicóptero privada e fases para nadar (não quero nem imaginar no que!).

O visual estava ótimo, com a tecnologia atual, o estilo Cartoon ficaria um espetáculo, muito semelhante à qualidade de DuckTales: Remastered e SkullGirls. Infelizmente, campanha tinha uma meta de **US$ 375,000,** mas foram arrecadados apenas **US$ 40,252**, para a tristeza da galera que se animou e investiu uma grana na volta do Super herói Porcalhão.

VEM AÍ O VERDADEIRO MATADOR DE INSETOS:

OS JOGOS DE "NAVINHA" NÃO MORRERAM!

Análise

Por **Johnny Vila**

Criada nos arcades em 1986, a longeva franquia Bubble Bobble ficou quase dez anos sem receber um novo título - o último game havia sido "Bubble Bobble Double" para iOS, em 2010 - até que a TAITO, hoje subsidiária da Square Enix, em conjunto com a distribuidora ININ Games quebrassem o jejum dos fãs dos pequenos dinossauros Bub e Bob, com o lançamento de Bubble Bobble 4 Friends em novembro de 2019 na Europa, e em março de 2020 no continente americano.

Em uma noite qualquer, o quarto de uma criança é envolvido por uma luz mágica, dando vida a objetos e brinquedos, dentre eles o favorito, um pequeno dragão chamado Bub. Com ciúmes do brinquedo predileto, o pequeno mago Bonner (que também ganhara vida graças à luz mágica), coloca o rival a superar os desafios de cinco "mundos" repletos de obstáculos e inimigos.

Bonner dará muito trabalho para
Bubby e Bobby

Percorra os desafios de cada mundo e ao final enfrente um chefão

Cada mundo do game representa um local específico do quarto da criança, com dez níveis cada, e a progressão ocorrendo após ter derrotado todos os inimigos de cada tela, o que se dá quando os protagonistas prendem os adversários dentro de bolhas, estourando-as em seguida. A gameplay mescla plataforma e puzzle, sendo necessário pular através de locais do cenário, além de utilizar as próprias bolhas e o deslocamento de ar para alcançar determinados pontos e eliminar todos os inimigos. No décimo nível de cada mundo, Bonner invoca um chefão, que será derrotado após receber vários "hits" com as bolhas geradas pelo protagonista, além de exigir que o jogador decore os padrões de ataque para evitar as investidas.

A campanha pelos 50 níveis iniciais é relativamente curta, porém ao concluir pela primeira vez, é habilitado o modo difícil, abrindo um novo mapa, que apesar de desenvolver-se nos mesmos mundos de antes, apresenta uma gama de inimigos e obstáculos relativamente mais desafiadora.

Como extras, o game apresenta um álbum de recordações no qual é possível habilitar e ouvir a trilha sonora e assistir aos vídeos de abertura e conclusão do game. Há ainda a verdadeira cereja do bolo: O jogo original de Arcade!

O game original está disponível desde o inicio em BB 4 Friends

Apesar do modo hard e dos extras, o conjunto de conteúdo do game acaba sendo sua principal falha, pois as campanhas principais podem ser rapidamente superadas. De modo a contornar esse problema, a TAITO já anunciou que os compradores receberão, gratuitamente até o final do ano, um DLC que contará com novos estágios e o retorno do "Barão Von Blubba", o vilão do game original.

O game permite jogatina solo ou com até três amigos em modo cooperativo local, além de permitir a personalização de poderes com os power-ups desbloqueados durante a progressão pelos níveis. Diversas referências aos jogos antigos da franquia e até a outros clássicos da TAITO, como "Space Invaders", estão presentes no game, que celebram o passado de forma sublime, além de atualizar a franquia com mecânicas que certamente vão agradar as novas gerações e tornar o título uma boa opção para os donos do Nintendo Switch! ■

Novos conteúdos gratuitos para o game serão lançados em breve

Jogo Rápido...

Por **Johnny Vila**

Games com pegada retrô que não podem passar despercebidos!

Blacksad é uma série de quadrinhos produzida pelos espanhóis Juan Díaz Canales (textos) e Juanjo Guarnido (desenhos). No Brasil, as histórias foram publicadas pela editora SESI-SP. No jogo, distribuído pela Microids e desenvolvido pela Pendulo Studios (Runaway e Yesterday Origins), o detetive terá que investigar um misterioso caso de suicídio em uma história repleta de reviravoltas. Um game, que lembra o clássico Grim Fandango da Lucas Arts, vale a pena conferir! ■

Asterix e Obelix estão visitando a pequena vila de Armorica, quando o druida do local, Getafix, recebe uma misteriosa carta que levará os protagonistas em uma grande viagem na busca por um grandioso tesouro. Durante a aventura, repleta de perigos inimagináveis, os heróis contarão com um misterioso e poderoso menir de cristal. O game possui elementos de exploração, quebra-cabeça e busca por colecionáveis, além de apresentar pela primeira vez na série XXL, um modo cooperativo para dois jogadores.

NANCY DREW®
MIDNIGHT IN SALEM

Nancy Drew estrelou uma série de livros de aventura e investigação juvenil desde sua criação em 1930. Recentemente, virou filme e até uma série de TV, e agora retorna em seu 33° game (fora os extras!), um Adventure repleto de mistérios e puzzles que a levarão a descobrir quem é o responsável pelo incêndio criminoso em uma propriedade histórica na cidade de Salem. Prepare seu caderno de anotações e parta nesta aventura! ■

BEYOND A STEEL SKY

Em 1994 a inglesa Revolution Software lançou, nos PCs, "Beneath a Steel Sky", um excelente Adventure de ficção cientifica que contava com a direção de Charles Cecil (da série Broken Sword) e design de Dave Gibbons (artista de Watchmen). Em 2020, a dupla retorna a trabalhar em conjunto para nos brindar com "Beyond a Steel Sky". Volte à Union City para ver o "progresso" da cidade desde sua última passagem por lá, em uma ótima sequência com uma das melhores narrativas do ano. ■

Apoiadores

Sócio 128-Bit
- Adelso Florentino da Silva
- Flávio Antônio de Assis Leite
- Hafiz Nogueira Choudhury
- Lucas Ferreira Leite
- Rildo Giroux
- Roberto Resident Junior

Sócio 64-Bit
- Ademar Secco Junior
- Alan Ricardo de Oliveira
- Alex Saraiva de Lima
- Anaelisa Ticianelli
- Anderson Da Rosa
- André Fernandes Pereira
- Angelo Scabuzzi
- Bruno Costa
- Bruno Jacinto
- Carlos Eduardo Oliveira
- Cesar Cruz
- Cris Lima Guimaraes
- Cristhian Denardi
- Daniel Paes Cuter
- Diego Azevedo
- Diego Henrique Bueno
- Diego Santana de Souza Felix
- Dully Pimenta
- Eduardo Colnago Gonçalves
- Eduardo Loos
- Eduardo Pacheco Cembranel
- Elton Gomes
- Ferigs Rezende
- Fernando Pacheco Cembranel
- Gabriel Pires Vasques
- Gabriel Tavares Florentino
- Geldo Ronie Santos Silva
- Glauco A de A Santos
- Guilherme Monteiro Paschoal
- Gustavo Tadeu Halasi
- Henrique Florencio
- HighTower Branco
- Hugo Vandré Silvério Rios
- Jean Gaspegiane
- João Mateus Cardoso
- João Moisés Bertolini Rosa
- Johnny Angelo da Silva Vila
- Jonas Nunes
- Jonatas Faria Rossetti
- José Marcos Ribeiro Júnior
- Laercio Barroso Lopes Mataruco
- Leandro Bianchi de Souza
- Leonardo Ramos Rocha
- Leonel José Fronza Filho
- Lucas Rodrigues Vieira
- Luis Fernando Bellone
- Maico Sertório
- Maike André
- Mailson Rubem Pestana Pereira
- Manoel Nobrega da Silva
- Marcelo Cunha Peixoto Figueiredo
- Marcelo Mota
- Marcio Mageski Marques
- Marco Antonio Curiati
- Marco Tulio da Silva Lima
- Marco Túlio de Azeredo Bastos
- Marcos Hasselmann Bednarzuk
- Mauricio Baia
- Messias Oliveira
- Nadson de Souza
- Nelson Julio Jr.
- Nykora
- Otávio Rodrigues Vieira
- Paulo Roberto Santanna
- Pedro Fortunato
- Pedro Rego
- Rafael Abrahão
- Rafael Pintaudi da Fonseca
- Saul Amós Carvalho
- Sidney Marcelo Saito
- Thiago Oliveira
- Vinícius De Luca
- Wagner Sales
- William dos Santos

Sócio 32-Bit
- Marcus Vinicius Garrett Chiado
- Octávio Borghi
- Onofre de Oliveira Barros Junior

Sócio 16-Bit
- Gabriel Sansigolo
- Henrique Damian Rosario
- Le YaoTang
- Marcelo Araújo
- Rafael Lima

Sócio 8-Bit
- Lionel Freitas
- Pedro Lopes

Apoiadores Via YouTube

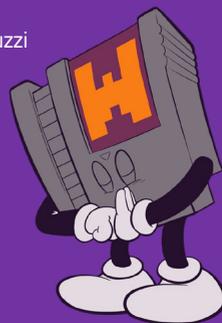
GAMEMANÍACO
- Ronaldo Kappa

FLIPEIRO
- Jefferson Freitas
- Pietro Coccaro

RETROGAMER
- Alefe Souza
- Angelo Scabuzzi
- Cyborg 078
- Fabio Dedini
- Henrique Fedorowicz
- Home Jonny
- Hugo Fleury
- Jcomune Comune
- Jean Gaspegiane
- João Moisés Bertolini Rosa
- Jonathan Santos
- Leôncio Santos
- Marcelo Shira
- Marco Curiati
- N3uro_m4nc3r {Benaiah}
- Pedro Rego
- Tiago Jorge
- Weliton Balbino

NOSTÁLGICO
- Chris Rock
- Dhiú Montana
- Everton Vieira
- Fernando Cavalcante
- Fiaspo
- Flavio Pradela
- Francisco Fontes
- Franklin Alcantara de Sá
- Gutierrez Wolf
- Henrique Beira
- Marcelo Boccuzzo
- Matheus Tavares
- Otavio Bittencourt
- Paulo Fernando Oliveira
- Rafael Laureano
- Rique Almeida
- Rogério Sevilha
- Tadeu Teixeira
- The Undertaker
- Thiago de Moura Brito
- Thiago Oliveira
- Thiago Pereira
- Tiago Amaral
- Tortoguit
- Vitor Jesus de Paula
- Xander Max

Muito obrigado, pessoal! Vocês são a WarpZone! Quer fazer parte do clube também?

Acesse www.warpzone.me/clube

UMA SUPERLIVE COM O MELHOR DA BGS

ESPORTS, LANÇAMENTOS, CONVIDADOS INTERNACIONAIS, INFLUENCIADORES, ATRAÇÕES ESPECIAIS E MUITO MAIS!

ACOMPANHE NAS REDES SOCIAIS
/BrasilGameShow
WWW.BGS.COM.BR

PATROCINADORES:

PARCEIROS:

terra